

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PT.LIONG EMAS ABADI PERKASA

Darson¹⁾, Dali Santun Naga²⁾, Ery Dewayani³⁾

¹⁾²⁾³⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jln. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440 Indonesia
email : Darson.825160027@stu.untar.ac.id¹⁾, dalisl@fti.untar.ac.id²⁾, eryd@fti.untar.ac.id³⁾

ABSTRACT

The application program "Employee Payroll Information System of PT. Liong Emas Abadi Perkasa" aims to help the payroll system at PT. Liong Emas Abadi Perkasa from manual to computerized. This application program uses the Rapid Application Development (RAD) method which is carried out in several stages, namely the Initial Investigation, Make Prototype, the testing phase, the implementation phase and the maintenance phase. This application program uses several design tools, namely Flowcharts, Data Flow Diagrams, Entity Relationship Diagrams, Context Diagrams and Relationships Between Tables. This application program uses MySQL as a database, XAMPP as a link between the database and display, PHP as a programming language and display settings application Testing this application uses the Black box testing method and User Acceptance Test (UAT). Based on the trials conducted it can be concluded that the program created can be run and can help users in the company's payroll.

Key words

Database, Payroll, RAD

1. Pendahuluan

Perkembangan Sistem Informasi zaman sekarang telah berkembang sangat pesat baik perangkat keras maupun perangkat lunak, sehingga hampir semua pekerjaan manusia dapat diselesaikan dengan komputer. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa komputer merupakan alat bantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini mengakibatkan instansi swasta maupun negeri, berlomba-lomba untuk meningkatkan kinerjanya dengan mengambil langkah-langkah terbaik, agar dapat mengatasi persaingan diberbagai bidang [1]. Proses penggajian dari awal sampai gaji itu dibayarkan sesuai dengan hak masing-masing karyawan dapat dilakukan atau dilaksanakan dengan sistematis dan diharapkan tidak akan terdapat kesalahan dalam prosedur penggajian. Oleh sebab itu sistem penggajian yang baik sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, terutama untuk perusahaan yang sudah memiliki cukup banyak karyawan. Perusahaan dengan banyak karyawan tentunya membutuhkan sistem penggajian yang dapat

memudahkan mereka untuk membayarkan gaji secara tepat dan efisien [2].

PT.Liong Emas Abadi Perkasa adalah perusahaan dagang yang bergerak pada penyediaan barang dan jasa pembuatan furniture. Di dalam menjalankan proses bisnis membutuhkan sejumlah karyawan untuk mengerjakan berbagai pesanan yang diterima. Sistem penggajian pada perusahaan yang dijalankan sekarang masih menggunakan cara manual di Microsoft Excel sehingga masih sering terdapat kesalahan dan keterlambatan saat penggajian karyawan. Untuk itu, perusahaan memerlukan alat bantu yang dapat mempermudah proses perhitungan gaji karyawan yaitu sistem komputerisasi.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Gaji

Gaji adalah Imbalan kepada pegawai yang diberi tugas-tugas administratif dari pimpinan yang jumlahnya, biasanya tetap secara bulanan. Di samping gaji, pegawai memperoleh manfaat-manfaat yang diberikan dalam bentuk insentif, misalnya insentif penjualan dan lain-lain [3].

Pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa gaji adalah upah kerja karyawan. Karyawan dibayar perbulan adalah karyawan pada marketing, produksi, survei lapangan, *customer service*, desain, pengiriman, keuangan, dan personalia akan dapat gaji pokok perbulan. Sedangkan yang dibayar perminggu adalah tukang-tukang yang akan dibayar perminggu.

Gaji tidak dihitung pajak dan tunjangan pekerjaan dan pada karyawan dihitung dari gaji pokok, jumlah kehadiran, insentif, lembur, dan pinjaman.

2.2 Absen

Absensi adalah sebuah kegiatan pengambilan data guna mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara. Dan perusahaan menggunakan sistem absensi untuk mengetahui kehadiran dan ketidakhadiran karyawan [4].

Pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa, jika ada karyawan yang tidak hadir tanpa izin atau keterangan

maka dikenakan sanksi berupa potong gaji, dapat dilihat pada Tabel 1. Perhitungan gaji karyawan.

Tabel 1. Perhitungan Gaji Karyawan

Karyawan Dibayar Perbulan =
$\frac{\text{Gaji sebulan} \times \text{Jumlah hari kerja}}{22 \text{ Hari}}$
Karyawan Dibayar Mingguan =
$\frac{\text{Gaji seminggu} \times \text{Jumlah perhari kerja}}{5 \text{ hari}}$

2.3 Lembur

Lembur adalah waktu kerja yang melebihi 8 jam sehari untuk 5 hari kerja dan 40 jam dalam seminggu [5].

Pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa upah lembur pada karyawan adalah tambahan gaji yang dibayarkan perusahaan ke karyawan karena melakukan perpanjangan jam kerja dari jam kerja normal yang ditentukan. Sebelum karyawan melakukan lembur, mereka akan mendapatkan instruksi lembur dari direksi. Maksimal lembur adalah 5 jam perhari, Perhitungan lembur berdasarkan jumlah jam pada absensi, dapat dilihat pada Tabel 2 Perhitungan biaya lembur.

Tabel 2. Perhitungan Biaya Lembur

5 Hari Kerja per minggu (40 Jam/Minggu)	
Jam Lembur	Rumus
Jam Ke 1	$1 \times 1.5 \times 1/182 \times \text{gaji sebulan}$
Jam Ke 2	$2 \times 1.5 \times 1/182 \times \text{gaji sebulan}$
Jam Ke 3	$3 \times 1.5 \times 1/182 \times \text{gaji sebulan}$
Jam Ke 4	$4 \times 1.5 \times 1/182 \times \text{gaji sebulan}$
Tabel 2. Lanjutan	
Jam Ke 5	$5 \times 1.5 \times 1/182 \times \text{gaji sebulan}$

Sedangkan untuk karyawan yang dibayar perminggu adalah Rp.15.000/Jam.

2.3 Pinjaman

Pinjaman adalah pinjaman dana untuk karyawan perusahaan atau pemerintahan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi, seperti bayar angsuran rumah, keperluan mendadak, bayar sekolah, ataupun modal kerja, sehingga pinjaman ini bertujuan untuk mengatasi masalah dan menambah pendapatan tambahan [7].

Karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa dapat meminjam uang setengah dari gaji pokok perbulan dari perusahaan. Jika karyawan belum membayar uang yang dipinjam dalam jangka waktu 1 bulan maka akan dipotong upah gaji perbulan/perminggu.

2.4 Insentif

Insentif adalah kompensasi khusus yang diberikan perusahaan kepada karyawan di luar gaji utamanya untuk membantu memotivasi atau mendorong karyawan tersebut lebih giat dalam bekerja dan berusaha untuk terus memperbaiki prestasi kerja di perusahaan [8].

Pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa Bonus Penjualan yang dilihat dari rekap penjualan hanya berlaku untuk pekerjaan di Bagian Marketing untuk yang berhasil melakukan penjualan dengan nominal sebesar 100 juta maka akan mendapatkan bonus satu persen berlaku untuk kelipatan.

3. Metodologi Penelitian

Pada proses pembuatan Sistem Informasi Penggajian ini,, menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode ini terdiri dari empat tahap dasar yakni :

1. Initial Investigation

Pada tahap ini, melakukan proses wawancara dengan personalia di PT.Liong Emas Abadi Perkasa terkait kondisi saat ini apakah ada yang dapat dibantu untuk dibuatkan sistem informasi. Kemudian hasil dari diskusi tersebut adalah PT. Liong Emas Abadi Perkasa saat ini belum memiliki Sistem Informasi Penggajian yang dapat digunakan untuk membantu dalam penggajian untuk karyawan pada perusahaan tersebut.

2. Membuat *Prototype*

Prototype adalah proses merancang sebuah model dari suatu sistem, bisa diaktakan sebagai bentuk awal (contoh) atau standar ukuran untuk suatu objek yang akan dikerjakan nanti. Dengan metode prototyping, pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses dan menentukan hasil yang terbaik.

Setelah melakukan proses wawancara mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang digunakan untuk membuat rancangan proses sistem informasi penggajian. Melakukan proses perancangan alur proses, basis data, dan rancangan antar muka atau *User Interface* (UI).

3. Testing

Testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan. Testing dilakukan untuk memastikan kualitas (*quality assurance*) yaitu menguji apakah sistem informasi yang dihasilkan sesuai dengan Testing dilakukan untuk memastikan kualitas.

Setelah *prototype* mulai terbentuk, akan melakukan proses selanjutnya yaitu uji coba program atau *testing program*. *Testing* akan dilakukan dengan melibatkan staf keuangan pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa selaku pengguna Sistem.

4. Implementasi

Ketika *prototype* sudah memenuhi seluruh kebutuhan PT.Liong Emas Abadi Perkasa, *prototype* akan dibuat menjadi program aplikasi menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *MySQL*. Kemudian program aplikasi yang sudah jadi, dipersiapkan untuk di-*install* pada PT.Liong Emas Abadi Perkasa. Setelah implementasi, program aplikasi akan terus diperiksa langsung penggunaanya untuk menjaga proses pada program aplikasi berjalan sebagaimana mestinya.

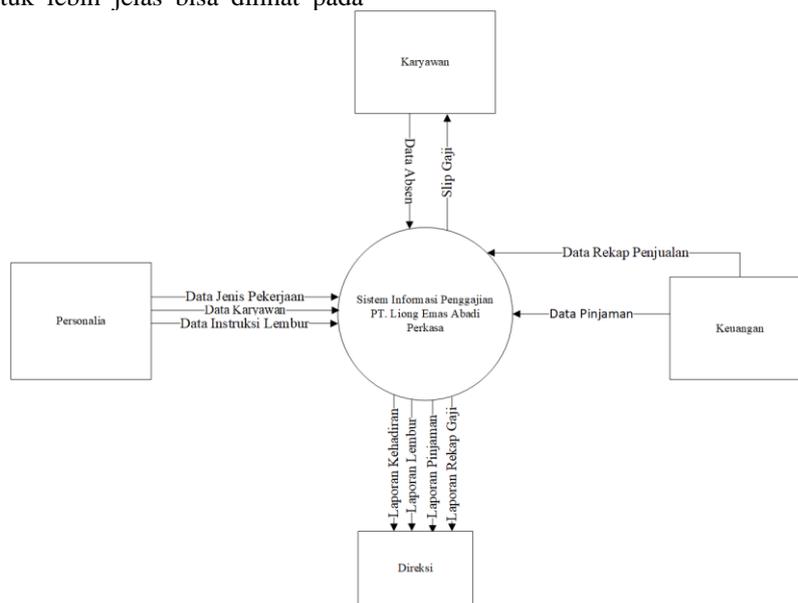
5. Maintenance

Setelah implementasi, program akan terus diperiksa keberlangsungannya guna menjaga proses yang berjalan sebagaimana mestinya.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Diagram Konteks

Di dalam diagram konteks merupakan merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian – bagian dari subsistem–subsistem yang terlihat dalam sistem secara keseluruhan, keterkaitan dan interaksi antara subsistem-subsistem. Dalam diagram konteks ini, terdapat 5 entitas untuk lebih jelas bisa dilihat pada



Gambar 1. Diagram Konteks

Gambar 1. Diagram Konteks. yang berperan penting dan berelasi satu sama lain diantaranya yaitu:

1. Entitas Karyawan
Entitas Karyawan berperan dalam memberikan data karyawan kepada sistem informasi penggajian karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa. Kemudian entitas karyawan ini memperoleh slip gaji perbulan/perminggu.
2. Entitas Personalia
Entitas Personalia berperan dalam memberikan data jenis pekerjaan, data karyawan, dan data instruksi lembur kepada sistem informasi penggajian karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa.
3. Entitas Keuangan
Entitas Keuangan berperan dalam memberikan data pinjaman kepada sistem informasi penggajian karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa.
4. Entitas Marketing
Entitas Marketing berperan dalam memberikan data pinjaman kepada sistem informasi penggajian karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa.
5. Entitas Direksi
Entitas Direksi berperan dalam memperoleh laporan kehadiran, laporan lembur, laporan pinjaman, dan laporan rekap gaji.

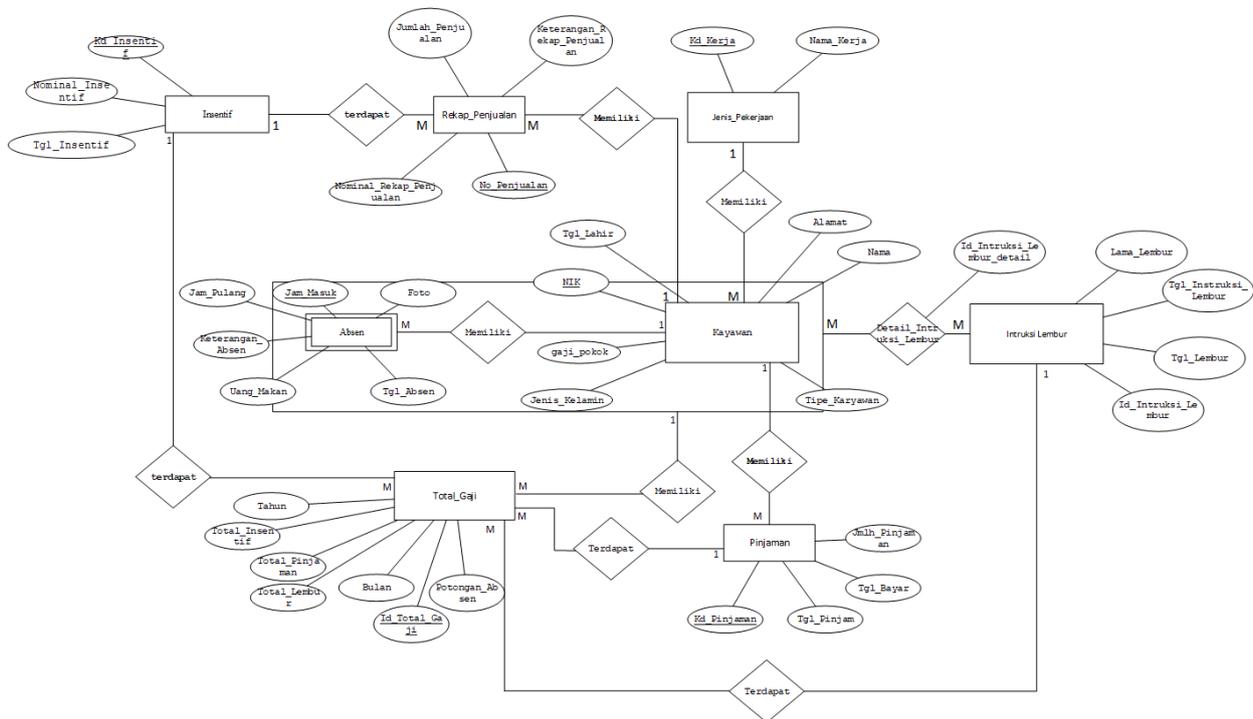
4.2 Entity Relationship Diagram

Dalam perancangan basis data ini, penulis menggunakan *DBMS-Entitiy Relationship Diagram (ERD)*. (*ERD*) digunakan untuk menggambarkan hubungan secara logika antar entitas yang terlibat pada suatu sistem basis data. Untuk menggambarkan entitas sistem penggajian ini, terdapat beberapa entitas yaitu :

1. Jenis_Pekerjaan
2. Karyawan

3. Absen
4. Rekap_Penjualan
5. Insentif
6. Instruksi_Lembur
7. Detail_Instruksi_Lembur
8. Pinjaman
9. Total_Gaji

Gambaran relasi antara entitas serta bagaimana tingkat kardinalitasnya dapat dilihat pada gambar 2. *Entity Relationship Diagram*

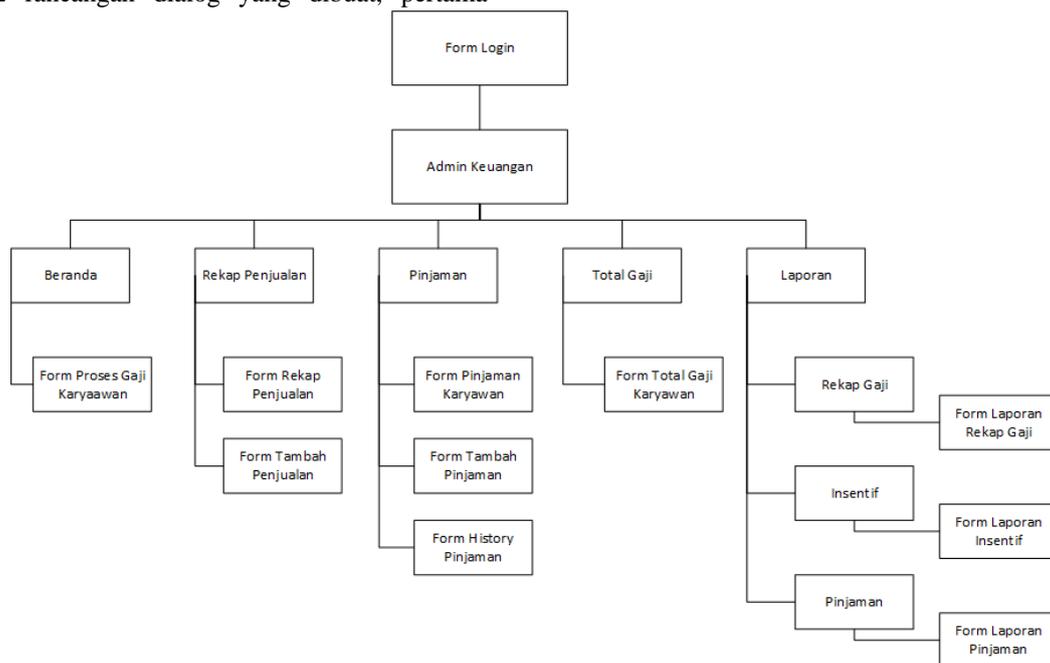


Gambar 2. Entity Relationship Diagram

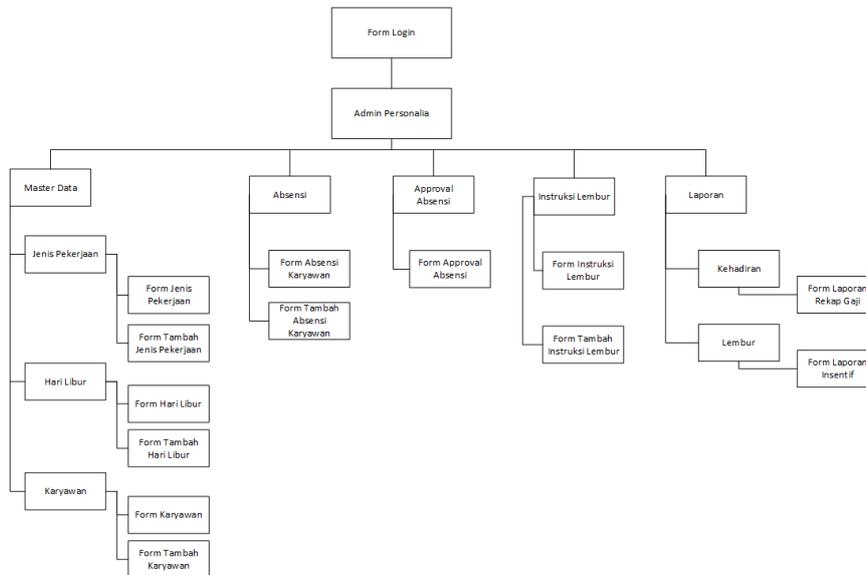
4.3 Rancangan Dialog

Rancangan dialog berfungsi untuk menggambarkan menu-menu serta interaksi yang ada pada program aplikasi yang telah dibuat ini. Program aplikasi ini terdapat 2 rancangan dialog yang dibuat, pertama

rancangan dialog untuk admin keuangan, dan kedua rancangan dialog untuk admin personalia. Rancangan dialog untuk admin keuangan dapat dilihat pada Gambar 3. Rancangan dialog untuk admin personalia dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Rancangan Dialog Admin Keuangan



Gambar 4. Rancangan Dialog Admin Personalia

4.4 Pengujian UAT (User Acceptance Test)

User Acceptance Test (UAT) merupakan pengujian oleh *user* admin keuangan dan admin personalia pada program aplikasi *website* ini user yang akan melakukan test adalah admin bagian keuangan, admin bagian personalia dan direksi perusahaan. Pengujian oleh *user* pada aplikasi ini bertujuan untuk memeriksa semua fitur dan kebutuhan yang apakah telah berjalan sesuai dengan baik.

4.5 Hasil Pengujian

Setelah melakukan kegiatan UAT dengan staf keuangan, staf personalia, Direksi Perusahaan. Terdapat sejumlah temuan yang diperoleh diantaranya:

1. Diperlunya *Face Recognition* di bagian absensi agar lebih aman dari kecurangan karyawan.
2. Tampilan *User Interface* pada bagian admin mudah digunakan dan sesuai dengan apa yang diminta oleh perusahaan.
3. Mempermudah direksi perusahaan dalam melihat data berupa laporan yang dapat dicetak melalui program aplikasi yang telah dibuat.

5. Kesimpulan

Sistem Informasi Penggajian Karyawan PT.Liong Emas Abadi Perkasa ini berfungsi untuk:

1. Tampilan *User Interface* pada bagian admin mudah digunakan dan sesuai dengan apa yang diminta oleh perusahaan.
2. Membantu Direksi perusahaan PT.Liong Emas Abadi Perkasa mempermudah melihat data-data melalui laporan-laporan yang dapat dicetak melalui program aplikasi yang telah dibuat.

REFERENSI

- [1] Irawan, M. D., & Hasni, L. (2018). Sistem Penggajian Karyawan Pada Lkp Grace Education Center. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 125-136.
- [2] Danke, Y. (2012). Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pada Siklus Penggajian Dalam Rangka Efektivitas Pengendalian Internal (Studi Kasus Pada Perusahaan Plastik Injection). *Berkala Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 1(1).
- [3] Nurachmad, M. (2009). Cara Menghitung Upah Pokok, Uang Lembur, Pesangon, & Dana Pensiun untuk Pegawai dan Perusahaan. *VisiMedia*.
- [4] Setiawan, D. R., & Yulianti, Y. (2017). Pengaruh Absensi Fingerprint Terhadap Disiplin Kerja Karyawan Pada Pt. Sanbio Laboratories Gunung Putri Kabupaten Bogor. *Majalah Ilmiah Bijak*, 14(1), 70-81.
- [6] Murti, T., Abdillah, L. A., & Sobri, M. (2015). Sistem penunjang keputusan kelayakan pemberian pinjaman dengna metode fuzzy tsukamoto. *arXiv preprint arXiv:1506.00091*.
- [5] Ariawan, J., & Wahyuni, S. (2015). Aplikasi Pengajuan Lembur Karyawan Berbasis We. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1).
- [6] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- [7] Haeruddin, M. I. M. (2017). Pengaruh Gaji dan Insentif terhadap Kinerja Karyawan dan Organisational Citizenship Behaviour (OCB) pada Hotel Grand Clarion di Kota Makassar. *Jurnal Aplikasi Manajemen, Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 11-21.

Darson, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Tahun 2020.

Dali Santun Naga, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.

Ery Dewayani, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.